



INFOCOC

AQUI A NOTÍCIA É VOCÊ

Fundamental

1º Bimestre de 2021 | Edição digital

Cálculos

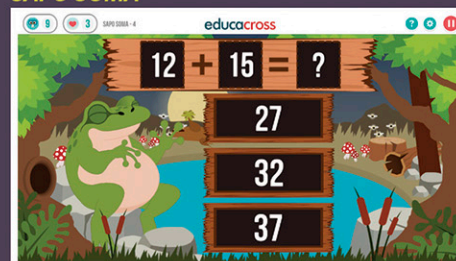
Hora da diversão é nas aulas de CDR - Centro de Desenvolvimento do Raciocínio -, onde os alunos do 3º ano aprendem brincando, por meio de desafios e metodologias ativas como a aprendizagem baseada em problemas e a gamificação.

Sabendo das dificuldades que muitas vezes as crianças têm em compreender as operações com reserva, iniciamos as atividades com as adições com reservas nas dezenas e nas centenas. Para isso, utilizamos material concreto. As crianças organizavam os números nas ordens das dezenas e das centenas por meio de fichas que continham os números, realizavam os cálculos e, à medida que precisavam fazer a reserva, movimentavam os números utilizando material manipulável. Como forma de aprofundamento, também trabalhamos com os jogos da plataforma EDUCACROSS, que é uma plataforma de gamificação que possibilita aulas descontraídas e animadas, tornando a Matemática muito divertida!

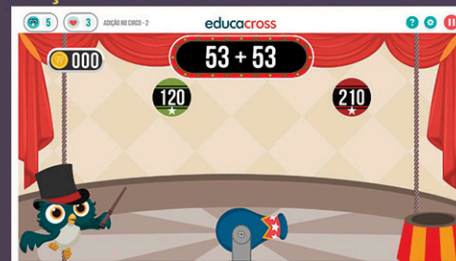
Profa. Jeniffer
Disciplina CDR (Centro de Desenvolvimento do Raciocínio).



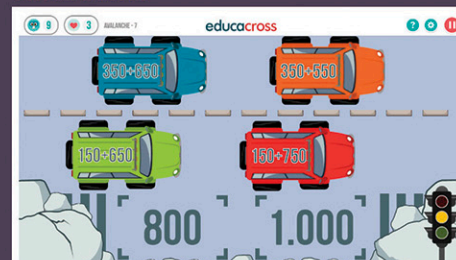
SAPO SOMA



ADIÇÃO NO CIRCO



AVALANCHE



NOVIDADE!!! EDUCACROSS NA LÍNGUA PORTUGUESA

O ano de 2021, trouxe uma novidade na área de Língua Portuguesa para os alunos dos 2º anos, a plataforma EDUCACROSS. É um programa para desenvolvimento da Língua Oral e Escrita usando Jogos, Gamificação e Inteligência Artificial. Essa plataforma tem o objetivo de tornar nossas aulas mais enriquecedoras e eficazes. Com essa ferramenta, conseguimos aprofundar nossos estudos e reforçar o conteúdo trabalhado de maneira divertida e inteligente. Esse tipo de tecnologia individualiza a aprendizagem e ao mesmo tempo, contribui para que os pais possam interagir com seus filhos e acompanhá-los em seu desenvolvimento. Divertido e interativo, o Educacross estimula o desenvolvimento de cada aluno.

Profa. Karina
Disciplina Língua Portuguesa



GEOMETRIA PLANA

E por aqui seguimos com a gamificação!

Com o intuito de fomentar o aprendizado divertido e eficaz, os alunos do 5º ano colocaram em prática tudo o que viram na área da Geometria Plana.

Nas aulas de CDR – Centro de Desenvolvimento do Raciocínio -, com o auxílio da plataforma EDUCACROSS, eles testaram os conhecimentos acerca das habilidades para reconhecer posições relativas de retas (paralelas, concorrentes e perpendiculares), localização de objetos no plano por meio de coordenadas, além de terem localizado algum lugar da nossa cidade pelo Google Maps, fazendo a associação das coordenadas com a localização feita pelo GPS com o cruzamento de latitude e longitude.

Profa. Adriana Guaraldo
Disciplina CDR



GOOD HABITS

O projeto good habits teve como objetivo ensinar os hábitos saudáveis e higiênicos. O conteúdo foi exposto através de imagens (Cards), games (board game) e vídeos sobre o tema, ao final do projeto, os alunos elaboraram desenhos sobre os hábitos que aprenderam. Além disso, foi adicionada novas palavras ao vocabulário das crianças, reforçado os principais comandos utilizados em nosso dia a dia, como por exemplo: lavar as mãos, escovar os dentes, ter boa alimentação, tomar banho, entre outros palavras.

The good habits project aimed to teach healthy and hygienic habits. The content was exposed through images with cards, board games, and videos on the subject, at the end of the project, the students elaborated drawings about the habits they learned. Also, new words were added to the children's vocabulary, reinforcing the main commands used in our daily lives, such as washing hands, brushing teeth, having good nutrition, bathing, among other words. Below are the images of the drawings prepared by the students at the end of the project and the images of the game found in the book.



Huum, que delícia!

oficina DE Chocolate

Nada melhor do que uma tarde diferente na cozinha para preparar delícias com chocolate. Neste dia, em parceria com a Escola Francana de Gastronomia, os nossos alunos dos 2º ao 8º anos tiveram uma experiência de ser CHEF por um dia, com o Masterchef Gustavo.

A turma do fundamental 1 fez um bombom de dar água na boca! Era trufa de nutella com morango na forminha de gelo. Muito fácil e maravilhosa!

Já o fundamental 2 fez o brownie, uma receita mais elaborada para nossos alunos maiores. Quando estava assando, o cheiro era irresistível! Com tantas delícias, claro que ficou o gostinho de quero mais, que teremos em breve!



OFICINAS DE ARTE

Os alunos dos 2º ao 8º anos participaram das Oficinas de Arte em que puderam trabalhar o pensamento, a imaginação, a percepção e a sensibilidade de forma integral.

Para cada ano foi proposto uma arte, mas para todos o resultado foi uma forma de organizar ideias, inventar e criar sua linguagem artística, propiciando assim, a oportunidade de construir e participar da sua própria aprendizagem de forma criativa. Resultado: um show de talentos!!!

Profa. Juliana Hadid
Disciplina Arte

2º ANO - DECORAÇÃO EM LATAS



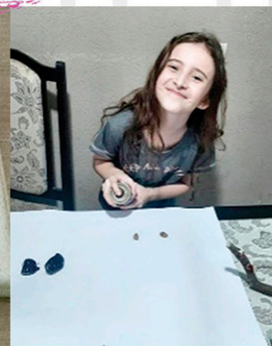
3º ANO - ÁRVORE EM TELA



4º ANO - PINTURA EM VASO



5º ANO - ARTE EM SEIXOS

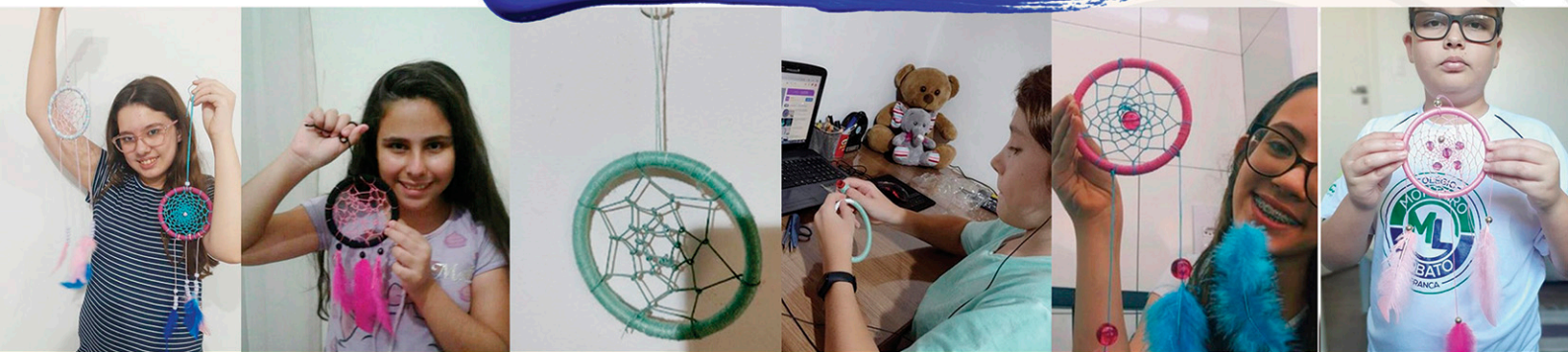


6º ANO - CONFEÇÃO DE RELÓGIO

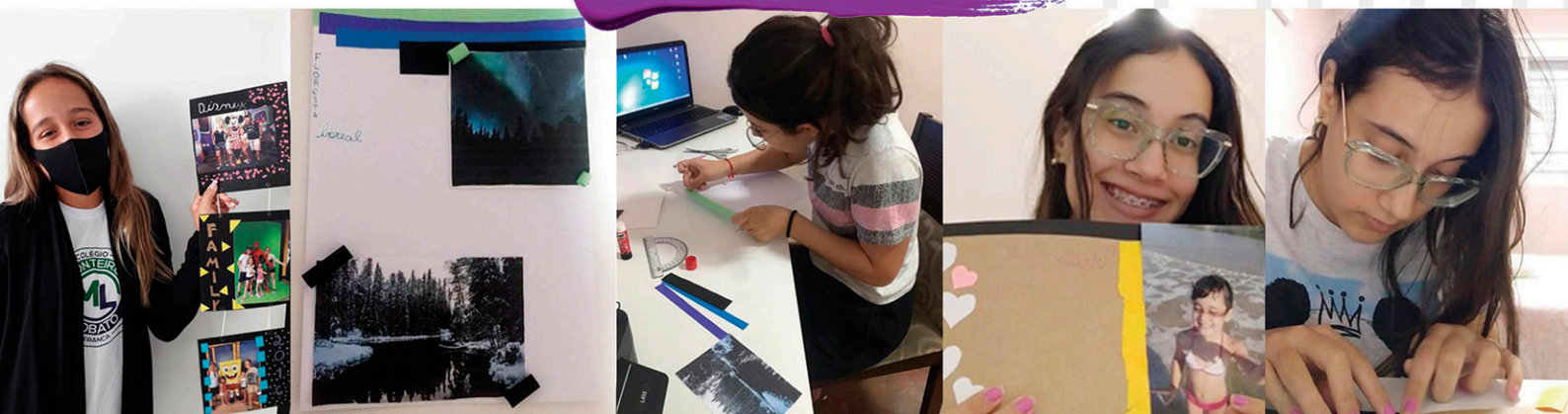


OFICINAS DE ARTE

7º ANO - CONFEÇÃO FILTRO DOS SONHOS

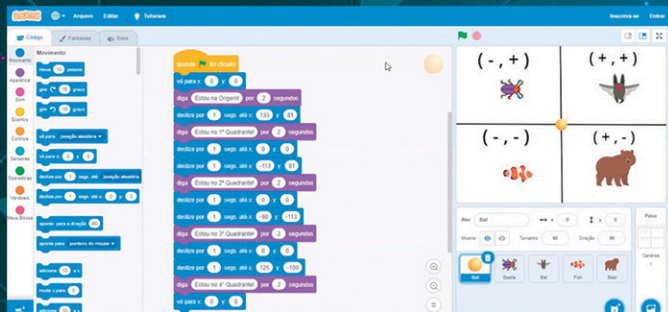


8º ANO - SCRAPBOOK



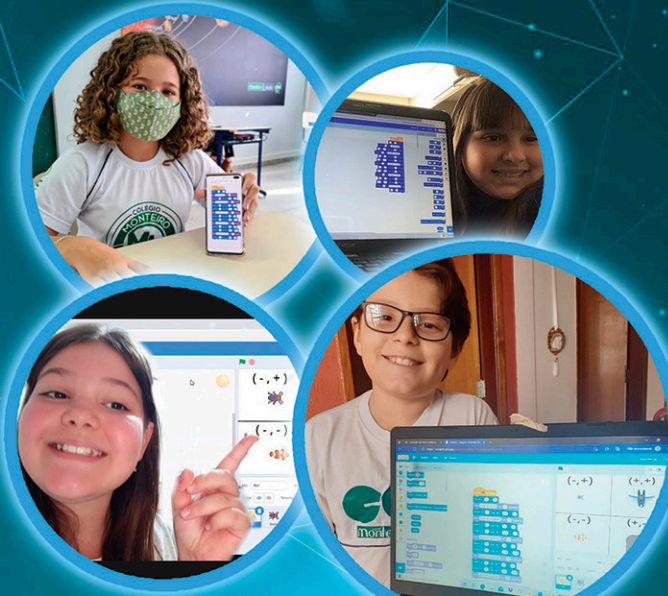
PROGRAMAÇÃO

Nas aulas de Ciência e Tecnologia, os alunos dos 5º anos utilizaram o Scratch para criar os quadrantes do plano cartesiano.



Tal atividade teve por objetivo desenvolver e aprofundar os conceitos de plano cartesiano, coordenadas e localização, tão importantes na Matemática e nas Ciências em geral. Toda a atividade foi contextualizada por meio da criação de uma animação, que os alunos programaram em Scratch.

Prof. Rhaony
Disciplina Ciência e Tecnologia



REALIDADE VIRTUAL NAS AULAS DE LITERATURA

Que tal apreciar uma história através dos óculos de Realidade Virtual? Os alunos do 2º ano tiveram uma imersão no ambiente virtual e vivenciaram com a turma do Folclore.

O tema escolhido foi a lenda do folclore, com personagens como a Cuca, o Saci, o Boto-cor-de-rosa, o Lobisomem, entre outros.

Aproveitando o momento em que o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação vem se ampliando em diversas áreas, decidimos inserir a realidade virtual na aula de Literatura.

O resultado não poderia ser outro, com o aprendizado aliado à diversão a todo momento. Como os alunos disseram, "parece que estamos no cinema!"



Diante de tanta animação, ficou a pergunta: "Que dia vamos usar de novo?"

Profa. Karina
Disciplina Língua Portuguesa.



QUIZ GEOGRÁFICO O PLANETA TERRA.

Com a finalidade de compreender o conteúdo sobre camadas internas da Terra de maneira divertida, trabalhamos com os sexto anos um “quiz” geográfico, que é um jogo de perguntas e respostas elaborado no programa Canva.



A sala foi dividida em times, que se ajudavam nas respostas. A importância do jogo como ferramenta facilitadora da aprendizagem, possibilita uma maior efetividade na fixação do conteúdo de forma interativa e divertida.

Prof. Rodrigo
Disciplina Geografia



Self-Portrait

Nos primeiros meses do ano letivo, nossos alunos do quarto ano estudaram a unidade “Portrait” do programa bilingue em parceria com a International School.

No começo da unidade, conhecemos retratos e pinturas famosas ao redor do mundo; descobrimos como a nacionalidade e traços psicológicos do artista influenciam a obra, assim como cores e estilos escolhidos.

Uma vez contextualizados, os alunos foram convidados a responder um questionário, o qual puderam expor sua personalidade, conectar-se com suas inspirações e reconhecer suas preferências. Eles estavam se transformando em artistas e escolhendo seus estilos. Tudo isso através da língua inglesa.

A principal proposta do projeto era a criação de um autorretrato, o chamado “self-portrait”. E eles deram um show de talento e criatividade, usando os mais diversos materiais.

Depois de pronto, as crianças apresentaram suas obras e o resultado foi incrível, pois cada elemento presente no autorretrato continha um significado que merecia ser partilhado.

In the first months of the school year, our fourth grade students explored the first unit of the bilingual program, in partnership with International School, called “portrait”.

At the beginning of the unit, we had contact with famous portraits and paintings from all over the world; we found out how the works of art can be influenced by nationality and psychological traits of the artist, as well as colors and style chosen.

Once contextualized, students were asked to answer a questionnaire, which could expose their personality, connect them with their inspirations and recognize their preferences. They were becoming artists and choosing their style. Everything through the English language. The project goal was the creation of a self-portrait. And our students did an amazing job, with talent and creativity, using different materials. Once ready, the children presented their art pieces and the result was incredible, as each element presented in the self-portrait was meaningful and deserved to be shared.



TEORIA DA TECTÔNICAS DE PLACAS

A busca por atividades pedagógicas que dão ênfase ao papel do aluno durante a aprendizagem é algo que tem sido muito recomendado por educadores no Brasil e em outros países.

Com o objetivo de fornecer subsídios para o desenvolvimento de ações inovadoras, os alunos do 6º ano puderam vivenciar experiências únicas, criando seus próprios experimentos e apresentando para o grupo. Durante as aulas de Ciências da Natureza, os alunos estudaram a Teoria da Tectônicas de Placas – estudo sobre o movimento das placas tectônicas. Essas placas movimentam-se sobre o magma, impulsionadas por forças vindas do interior da Terra, causando alguns fenômenos na superfície da crosta.

O projeto proposto aos alunos foi a representação desses fenômenos. A ideia, apresentada e desenvolvida na prática com diversos materiais, consistiu na construção de um vulcão em erupção e na representação de um sismógrafo (instrumento que detecta, amplia e regista as vibrações da Terra).

As atividades desenvolvidas foram muito bem recebidas pelos alunos, que, de uma maneira diferente e criativa, ampliaram ainda mais os conhecimentos a respeito dos assuntos estudados. Isso nos motiva, portanto, a continuar buscando alternativas para o aprendizado cada vez mais atrativo e eficiente.

Prof. Denis
Disciplina Ciências





Veja mais fotos em www.cocfranca.com.br

📍 Rua Euzébio Cassiano Costa, 2050 - Franca - SP 📞 (16) 3707.1000 📠 (16) 99620-9944

Apoio:

